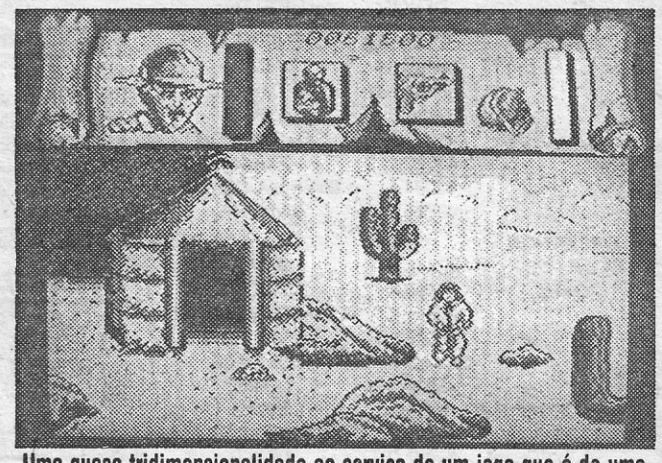
VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

AVENTUREIRO SEM CHICOTE METE INDIANA «NO SACO»

Quando o sonho do pai se torna no destino do filho, Tusker pode acontecer. Com selo da System 3, editora que já nos deu «Last Ninja 2» (para só falarmos de coisas boas), esta é a aventura capaz de fazer muita gente ficar horas ante o Spetrum. Impressionante é um adjectivo que fica bem aqui



Uma quase tridimensionalidade ao serviço de um jogo que é de uma dimensão inexplicável. Com três «loads» obrigatórios para resolver a aventura, o herói à força é lançado na pista do lendário Cemitério dos Elefantes. Nem Indy faria melhor...

A entrada para as cavernas pode ser acesso para novas descobertas em Tusker. Mas lá dentro há que ter cuidado. Os locais não são muito amigos de quem lhes quer descobrir os segredos. E especialmente de um europeu que logo na primeira vez que põe pé fora do seu torrão natal quer acabar com a dourada lenda (será?) do Cemitério dos Elefantes

Título: TUSKER

«HÁ bem mais de três anos que o corpo mutilado do seu pai foi descoberto, numa balsa indígena, descendo o rio Turkwel. Todos o haviam prevenido. Não devia tentar descobrir o último dos grandes tesouros do continente negro. Mas ele não escutara tão sábias palavras. A demanda que lhe ocupara toda a vida acabara por tornar-se mais em obsessão do que estudo científico.

«Muitos haviam antes trilhado o mesmo caminho. Nenhum voltou para contar o que descobrira. Será que alguém quererá tentar agora? É o desejo de possuir tamanho tesouro suficientemente grande para levar alguém a viver os perigos de tal busca? Ou será que o Cemitério dos Elefantes é um mito, lenda que nunca sairá do domínio do fantástico?

«Fora um desapontamento para o seu pai, mas a vocação de viajante que ele sentia não fora herdada por si. O grande explorador e aventureiro de renome mundial tinha um filho que preferia o conforto do lar e as viagens pelas folhas brancas às caminhadas pelas quatro partidas do mundo. Desde que deixou a universidade você tem sido o biógrafo do seu pai, cuidadosamente documentando todas as suas aventuras, criando várias novelas baseadas nas suas explorações, páginas e páginas que não parecem material capaz de entrar nas listas de livros mais vendidos.

«A verdade é que não tem a coragem ou mesmo sente vontade para aventurar-se além da costa britânica e ainda menos deseja pôr o pé no continente negro, reino de todas aquelas criaturas rastejantes de horripilante aparência, os animais selvagens que o olham como um delicioso pitéu cada vez que visita o zoo, e os nativos, pouco amistosos, que adoram ensaiar à pontaria em cada branco desprevenido que lhes passa por perto. Quem no seu perfeito juízo quererá arriscar-se a tal sorte?

«No último par de anos você tem tentado coligir as memórias do seu pai a partir de todo o material recolhido ao longo de décadas. É durante a análise de alguns papéis por muito tempo caídos por detrás de uma estante que descobre o diário que seu pai mantinha.

«É algo surpreendente a decoberta dado que o explorador nunca abandonava aquelas páginas de registo, um hábito que fizera supor que o diário desaparecera aquando do assassínio.

«Apesar de sucessivas vezes ter pedido autorização ao seu pai nunca lhe fora permitido ler o diário. Mas agora justificava-se uma leitura das muitas páginas que seu pai sempre afirmara mais não serem do que registos emocionais sem qualquer valor literário. É com alguma mágoa e surpresa que você descobre quão longe da verdade o seu pai o manteve.

«O diário está cheio de mapas desenhados à mão, esboços de pontos importantes e diversas notas relativas ao Cemitério dos Elefantes. Recolha de histórias, de contos populares, informação solta a provar a ocupação de uma vida, toda resumida, afinal, numa só nota final: o local continuava por descobrir.

«Uma dúvida ficava no ar: por que razão o seu pai deixara o diário para trás? Saberia que não ia voltar? Tal como diria um cómico da nossa praça, "é um mistério e o mistério é grande..."

«Na secção final do diário duas folhas desapareceram, precipitadamente arrancadas como mostram as arestas do papel. Dobrando a capa do diário de forma a melhor analisar o que resta das folhas desaparecidas descobre parte de um nome escrevinhado na caligrafia familiar do seu pai. A palavra é difícil de ler especialmente devido à falta das letras finais. Mas, sem dúvida, o que o que resta se lê Nyahur.

«Procurando num atlas o mapa detalhado da zona central da África não demora muito até que o nome Nyahururu salta à vista. Será que foi para ali que o seu pai se dirigiu da última vez que partiu? Que é que as páginas do diário tinham que as tornava tão importantes? Será que o seu pai descobriu o caminho para o Cemitério dos Elefantes?

«O desejo irracional de seguir a pista deixada toma conta de si. Mal equipado e ainda menos preparado você decide partir para o continente negro o mais cedo possível.

«Ainda chocado com a rapidez da sua decisão você recompõe-se lentamente, já no avião que o leva por sobre o oceano, percebendo que o sonho do seu pai se tornou, afinal, no seu próprio destino.»

É assim que abre Tusker, o mais recente jogo da System 3, a editora que há muitos meses atrás nos surpreendera com Last Ninja 2. E o jogo abre com todo este texto introdutório (que «Videojogos» adaptou liberalmente do manual) de forma a situar o jogador no palco da acção. Por aqui optou-se por publicar a história para vos explicar qual é a diferença entre jogar um jogo sem o manual e tendo-o por perto.

Já por diversas vezes aqui se referiu a necessidade de moralizar os costumes dos «piratas» nacionais de forma a que os jogos, mesmo pirateados, sejam vendidos com todos os «acessórios». Tusker é um exemplo de um jogo que ganha se vendido com o manual. Claro que é possível jogá-lo sem o manual, mas vai sempre ser necessário ter alguém que saiba (e nos explique) o que há para fazer. O que quer dizer que esse alguém leu o manual... O círculo só assim se fecha.

Voltando ao jogo em si, ele é, como se depreende da história, uma aventura do estilo de «Indiana Jones». E é curioso que haja realmente mais para explorar neste jogo do que no «Indiana Jones and the Last Crusade», que a Ocean nos serviu. Enquanto ali se apostou no «murro neles» com alguma utilização de miolos por aqui é exactamente o inverso que se passa.

O explorador de Tusker tem não só que andar ao sopapo com os indígenas mas também descobrir como utilizar objectos que encontra pelo caminho. E há obstáculos a utrapassar se quer mesmo descobrir o que é que aconteceu ao pai e onde é que fica o lendário Cemitério dos Elefantes.

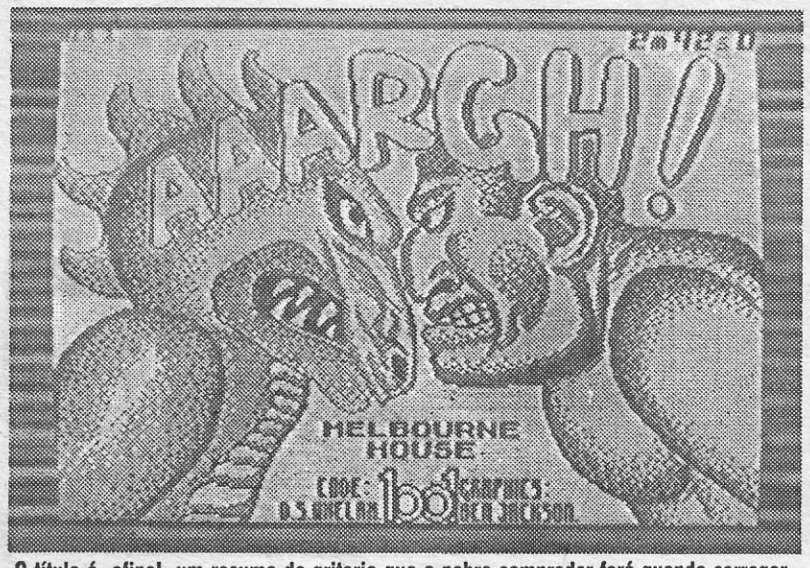
Sem que os gráficos dos personagens sejam muito impressionantes (mas os cenários são de molde a compensar esse ponto) Tusker consegue agradar pela sua capacidade de cativar o jogador. Uma vez descoberta a forma de esmurrar os árabes do deserto ou o modo ideal de dar conta de outros inimigos tudo começa a correr sobre rodas.

A interacção com a paisagem é também um ponto importante do jogo. O explorador pode entrar nas cavernas, visitar edifícios, esconder-se atrás dos rochedos ou simplesmente afogar-se nas águas de alguma lagoa subterrânea (ou ser comido por um qualquer monstro, o que é mais rápido). Os objectos também cumprem uma função importante, com o cantil (de que se bebe água) a poder ser enchido de novo por quem possuir a faca e souber espetar os cactos que não são só paisagem (e isto é uma «dica»...)

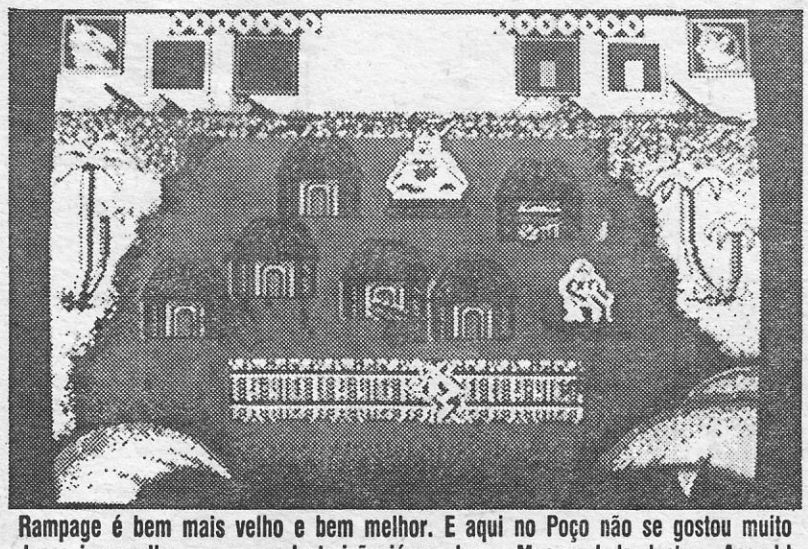
Há muito mais para dizer/escrever sobre Tusker, algo que aqui não se faz propositadamente para vos deixar o prazer de fazer chegar ao poço mapas e «dicas» sobre o jogo.

Para quem está interessado em levar Tusker até às últimas consequências fica aqui a indicação de que o manual dá «dicas» para a resolução da primeira parte bem como explica as formas de combate, a utilização dos muitos objectos e os gráficos do «écran». Talvez esta indicação vos faça desejar ter o manual por perto. Exijam-no na loja onde se abastecem. Só assim se consegirá moralizar os «piratas». É claro, que terão de pagar as fotocópias, mas sem dúvida que retirarão muito mais prazer de um jogo deste tipo com o manual ao lado.

Género: Acção/Aventura
Gráficos (1-10):9
Dificuldade (1-10):8
Conselho: OBRIGATÓRIO para quem gosta. A sério, é exemplar.



O título é, afinal, um resumo da gritaria que o pobre comprador fará quando carregar o jogo em memória e descobrir que acabou de comprar uma grande m... Aaargh!



Rampage é bem mais velho e bem melhor. E aqui no Poço não se gostou muito desse jogo velho em que a destruição já era lema. Mas ao lado deste... Aaargh! Rampage é ouro sobre azul. Coisa tão má vinda da Melbourne House não é lá muito bom sinal

Título: AAARGH!

SÓ QUEDA DE EDITORA JUSTIFICA TAMANHO BERRO

IA o escriba solitariamente a sair aqui da escrivaninha para o retiro familiar, altas horas da noite, quando, *Aaargh*! lhe caiu em cima da mesa, barrando-lhe a porta de saída e exigindo, num berro cavernoso, que o analisassem. Fez-se-lhe a vontade... *Aaargh*!

É da Melbourne House e é, até à data, o mais baixo que aquela editora desceu. De facto, suspeita-se que depois disto só com trinta jogos do género de *Batman* a Melbourne House vai recuperar a confiança dos que a olhavam como um marco na indústria. *Aaargh*!

Aaargh! (que é nome de jogo) foi convertido a partir de um título de arcada da arcada. O jogo pede ao (infeliz) jogador que destrua tudo o que encontre em cada quadro, única forma de avançar para o quadro seguinte e ir acumulando pontos. A meta de tudo isto é uma só: procurar os ovos especiais que os responsáveis por esta trapalhada acharam que seria bom fim para um jogo. Tretas... Isto nunca devia era ter saído do ovo.

Rampage, eis um nome que vem à lembrança quando se percebe a mecânica de *Aaargh*!. *Ramparts* também pode ser. Ou o recente *Chewits*. Mas aqui, e estamos em 1989 (data de programação do jogo) a canção já é outra e não se pode permitir uma coisa tão má como este jogo. *Aaargh*!

Género: muito mau
Gráficos (1-10): 0,5
Dificuldade (1-10): vale a pena dizer?
Conselho: de fugir a sete pés

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum foram os seguintes:

1.º — INDIANA JONES E A GRANDE CRUZADA
2.º — ROBOCOP
3.º — CRAZY CARS II
4.º — TETRIS
5.º — ZYBEX
6.º — BATMAN II
7.º — INTERNATIONAL KARATE II
8.º — POWER PLAY
9.º — WEC LE MANS
10.º — SUPER SCRAMBLE

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos Melo Informática, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

ESTA semana há uma catrefa de *pokes*, coisa especial para os que se queixam de que eles rareiam aqui. Não se dão garantias quanto à eficácia dos mesmos mas espera-se que funcionem. Mas há mais, claro, mapas e dicas para todos.

Pokes à dúzia

Vem do leitor *Pedro Nuno Elias*, da Vivenda José Luís, Alto das Falimas, 2715 Pêro Pinheiro a imensa lista abaixo. É do mesmo leitor, ainda, um mapa para o primeiro nível de *Bestial Warrior*, o divertido jogo da Dinamic.

JOGO:	POKE:	EFEITO:
ARTURA	32138,182	ENERGIA
BLADE WARRIOR	39490,36	VIDAS
	39263,201	IMUNIDADE
	37135,0	TEMPO
ELITE (128 K)	43079,1	SISTEMA ECM
	43082,1	FUEL
	43084,1	ENERGIA BOMBA
	43085,1	ENERGIA
OPERATION WOLF (128 K)	40840,0	VIDAS
QARZ	44996,X	X=VIDAS
	44991,X	COMEÇO NÍVEL=X
	46064,0	VIDAS
	45944,0:45945,0	IMUNIDADE
	45370,183	TEMPO
RETURN OF THE JEDI	52140,0	VIDAS
DRAGON NINJA	43455,8	REPULSÃO
R-TYPE	37452,0	NÍVEIS
RENEGADE III	38500,0	VIDAS
	39095,0	TEMPO
SALAMANDE	38498,0	IMUNIDADE
	35616,0	+PODER FOGO
	38592,0	BOMBAS
SAS COMBAT	33034,0	VIDAS
STREET GANG	39254,0	VIDAS

OVERLANDER (128 K)

```
20 CLEAR 24999:LOAD" "CODE:LOAD"
   "CODE
30 RANDOMIZE USR 28672:LOAD" "CODE
   16384
40 LOAD" "CODE: CLS: LOAD" "CODE: LO-
   AD" "CODE
50 FOR x=63876 TO 63883: READ a: POKE
   x,a: NEXT x
60 DATA 175, 50, 87, 115, 195, 0, 91, 225,
   251, 201
70 RANDOMIZE USR 63744
```

OVERLANDER (48 K)

```
20 CLEAR 24999: LOAD" "CODE 16384
30 LOAD" "CODE: LOAD" "CODE: CLS
40 LOAD" "CODE
50 FOR x=63620 TO 63629: READ a: POKE
   x,a: NEXT x
60 DATA 175, 50, 81, 115, 195, 0, 91, 225,
   251, 201
70 RANDOMIZE USR 63488
```

METROPOLIS

```
10 LOAD" "SCREEN$
20 CLEAR VAL "23999"
30 LOAD" "CODE
40 POKE VAL "51062",201
50 RANDOMIZE USR VAL "29106"
```

SWORD SLAYER (48 K)

```
20 CLEAR 32767: LOAD" "CODE
   65088: POKE 65092,248: POKE 65093,0
30 FOR x=65355 TO 65362: READ a: POKE
   x,a: NEXT x
40 DATA 62, 182, 50, 114, 204, 195, 189, 185
50 RANDOMIZE USR 65088
```

SWORD SLAYER (128 K)

```
20 CLEAR 32767: LOAD" "CODE 65088
30 POKE 65108,240: POKE 65109,221
40 RANDOMIZE USR 65088
50 POKE 65430,176: POKE 65431,255
60 FOR x=65456 TO 65463: READ a:POKE
   x,a: NEXT x
70 RANDOMIZE USR 65324
80 DATA 62, 182, 50, 183, 204, 195, 0, 184
```

OVERKILL

```
10 CLEAR 27849: LOAD" "SCREEN$
20 LOAD" "CODE: POKE 42965,0: POKE
   37563,0
30 RANDOMIZE USR 30600
```

OPERATION WOLF

```
 1 FOR a: =23296 TO 65535
 2 READ F: IF F=999 THEN RANDOMIZE
   USR 23296
 3 POKE a,F: NEXT a
10 DATA 243, 62, 255, 55, 221
11 DATA 33, 203, 92, 17, 162
12 DATA 10, 205, 86, 5, 48
13 DATA 241, 175 50, 35, 93
14 DATA 205, 22, 93, 30, 101
15 DATA 33, 180, 244, 1, 52
16 DATA 10, 53, 11, 35, 120
17 DATA 177, 32, 249, 29, 123
18 DATA 211, 254, 32, 237, 62
19 DATA 202, 50, 106, 251, 205
20 DATA 92, 251, 62, 200, 50
21 DATA 123, 251, 205, 109, 251
22 DATA 33, 76, 91, 175, 50
23 DATA 43, 252, 34, 22, 254
24 DATA 49, 0, 0, 195, 222
25 DATA 254, 62, 201, 50, 80
26 DATA 254, 205, 64, 254, 175
27 DATA 50, 6, 159, 50, 233
28 DATA 158, 50, 254, 162, 50
29 DATA 255, 162, 195, 0, 128
30 DATA 999
```

QARZ

```
10 CLEAR 32767
20 LOAD" "CODE 65024
30 POKE 65042,0: POKE 65043,91
40 FOR F=23296 7O 1 e 9: READ a
50 IF a <999 THEN POKE F, a: NEXT a
60 RANDOMIZE USR 65024
70 DATA 62, 205, 50, 142, 254
80 DATA 62, 18, 50, 143, 254
90 DATA 62, 91, 50, 50, 144, 254
100 DATA 195, 128, 254
110 DATA 62, 255, 50, 196, 175: REM 255
    VIDAS
120 DATA 62, 1, 50, 191, 175: REM
    1=START    NIVEL
130 DATA 175, 50, 240, 179: REM VIDAS IN-
    FINITAS
140 DATA 175, 50, 120, 179, 50, 121,
    179: REM IMUNIDADE
150 DATA 62, 183, 50, 58, 177: TEM TEMPO
    INFINITO
160 DATA 195, 0, 163, 999:REM FIM
```

R-TYPE

```
 1 FOR a=23296 TO 65535
 2 READ F: IF F=999 THEN RANDOMIZE
   USR 232 96
 3 POKE a,F: NEXT a
 4 REM VIDAS INFINITAS
10 DATA 243, 62, 255, 55, 221
11 DATA 33, 203, 92, 17, 195
12 DATA 11, 205, 86, 5, 48
13 DATA 241, 175, 50, 35, 93
14 DATA 205, 22, 93, 30, 119
15 DATA 33, 147, 243, 1, 85
16 DATA 11, 52, 11, 35, 120
17 DATA 177, 32, 249, 29, 123
18 DATA 211, 254, 32, 237, 62
19 DATA 202, 50, 123, 251, 205
20 DATA 109, 251, 33, 68, 91
21 DATA 175, 50, 43, 252, 34
22 DATA 22, 254, 49, 0, 0
23 DATA 195, 222, 254, 62, 201
24 DATA 50, 80, 254, 205, 64
25 DATA 254, 33, 90, 91, 17
26 DATA 22, 106, 1, 10, 0
27 DATA 237, 176, 195, 0, 106
28 DATA 175, 50, 254, 145, 50
29 DATA 149, 146, 195, 253, 333
30 DATA 999
```

BLADE WARRIOR

```
 10 FOR F=65000 TO 65013: READ a=PO-
    KE F,a: NEXT F
 20 DATA 17, 70, 0, 221, 33, 241, 227
 30 DATA 62, 255, 55, 205, 86, 5, 201
 40 RANDOMIZE USR 65000
 50 FOR F=58418 TO 1 e 9: READ a
 60 IF a=999 THEN GOTO 260
 70 POKE F, a: NEXT F
 80 DATA 62, 36, 50, 66, 154: REM VIDAS
 90 DATA 62, 201, 50, 92, 153: REM TEMPO
100 DATA 175, 50, 15, 145, 195, 0, 128, 999
110 RANDOMIZE USR 58382
```

STREET GANG

```
10 REM STREET GANG
20 REM POKE
30 CLEAR 32767
40 LOAD" "CODE 65024
50 POKE 65340,98: POKE 65341,49
60 FOR F=23296 TO 23302: READ a: POKE
F,    a: NEXT F
70 DATA 175, 50, 86, 153, 195, 0, 130
80 RANDOMIZE USR 65024
```

DARK FUSION

```
 10 REM DARK FUSION
 20 REM POKES
 30 LET T=0: FOR i: =23296 TO 23348:
    READ a
 40 IF a<999 THEN POKE i,a: LET T=T+a:
    NEXT i
 50 IF T<>5203 THEN PRINT "ERRO NA
    DATA": STOP
 60 CLEAR 32767: RANDOMIZE USR 23296
 70 DATA 243, 221, 33, 0, 128, 17
 80 DATA 247, 1, 62, 255, 55, 205
 90 DATA 86, 5, 48, 240, 33, 0
100 DATA 130, 34, 56, 128, 33
110 DATA 36, 91, 17, 0, 130, 1, 30, 0
120 DATA 237, 176, 195, 0, 128, 205
130 DATA 86, 5, 175, 50, 13, 120
140 DATA 201, 5, 62, 60, 50, 231
150 DATA 150, 195, 144, 150
```

DNA WARRIOR

```
 10 REM DNA WARRIOR
 20 REM POKES
 30 LET T=0:FOR i: =23296 TO 23348:
    READ a
 40 IF a<999 THEN POKE i,a: LET T=T+a:
    NEXT i
 50 IF T<>5444 THEN PRINT "ERRO NA
    DATA":STOP 55 STOP
 60 RANDOMIZE USR 23296
 70 DATA 243, 49, 15, 97, 221
 80 DATA 33, 0, 64, 17, 0, 27
 90 DATA 62, 255, 55, 205, 86
100 DATA 5, 48, 237, 221, 33, 0
110 DATA 192, 17, 92, 18, 62
120 DATA 255, 55, 205, 86, 5
130 DATA 221, 33, 16, 97, 17
140 DATA 232, 158, 62, 255, 55
150 DATA 205, 86, 5, 62, 60, 50
160 DATA 231, 150, 195, 144, 150
```

NAVY MOVES I

```
 10 REM NAVY MOVES 1 PARTE
 20 REM POKES
 30 LET T=0:FOR i=23296 TO 23336: READ
    a
 40 IF a<999 THEN POKE i,a: LET T=T+a:
    NEXT i
 50 IF T<>4857 THEN PRINT "ERRO NA
    DATA": STOP
 60 RANDOMIZE USR 23296
 70 DATA 243, 49, 129, 100, 221
 80 DATA 33, 244, 63, 17, 12
 90 DATA 27, 62, 255, 55, 205
100 DATA 86, 5, 48, 237, 221
110 DATA 33, 130, 100, 17, 125
120 DATA 155, 62, 255, 55, 205
130 DATA 86, 5, 48, 241, 175, 50
140 DATA 3, 195, 195, 227, 183
```

NAVY MOVES (PARTE 2)

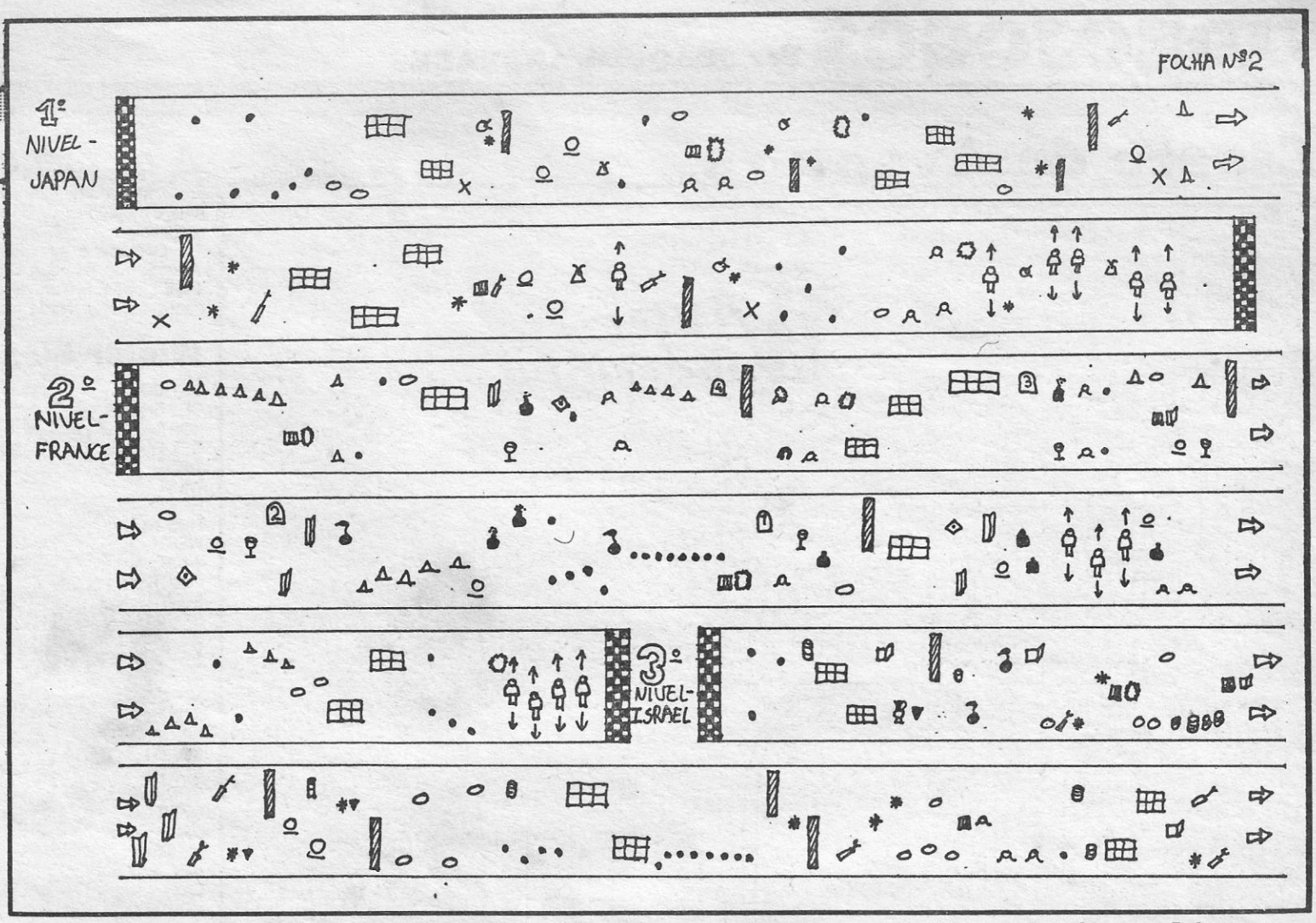
```
10 REM NAVY MOVES II
20 REM POKES
30 LET T=0: FOR i=23296 TO 23336:
   READ a
40 IF a <999 THEN POKE i,a: LET T=T+a:
   NEXT i
50 IF T<>4786 THEN PRINT "ERRO NA
   DATA": STOP
60 RANDOMIZE USR 23296
70 DATA 243, 49, 154, 102, 221
80 DATA 33, 244, 63, 17, 12, 27
90 DATA 62, 255, 55, 205, 86, 5
100 DATA 48, 237, 221, 33, 155
110 DATA 102, 17, 100, 153, 62
120 DATA 255, 55, 205, 86, 48
130 DATA 241, 175, 50, 19, 211
140 DATA 195, 76, 204
```

VINDICATORS

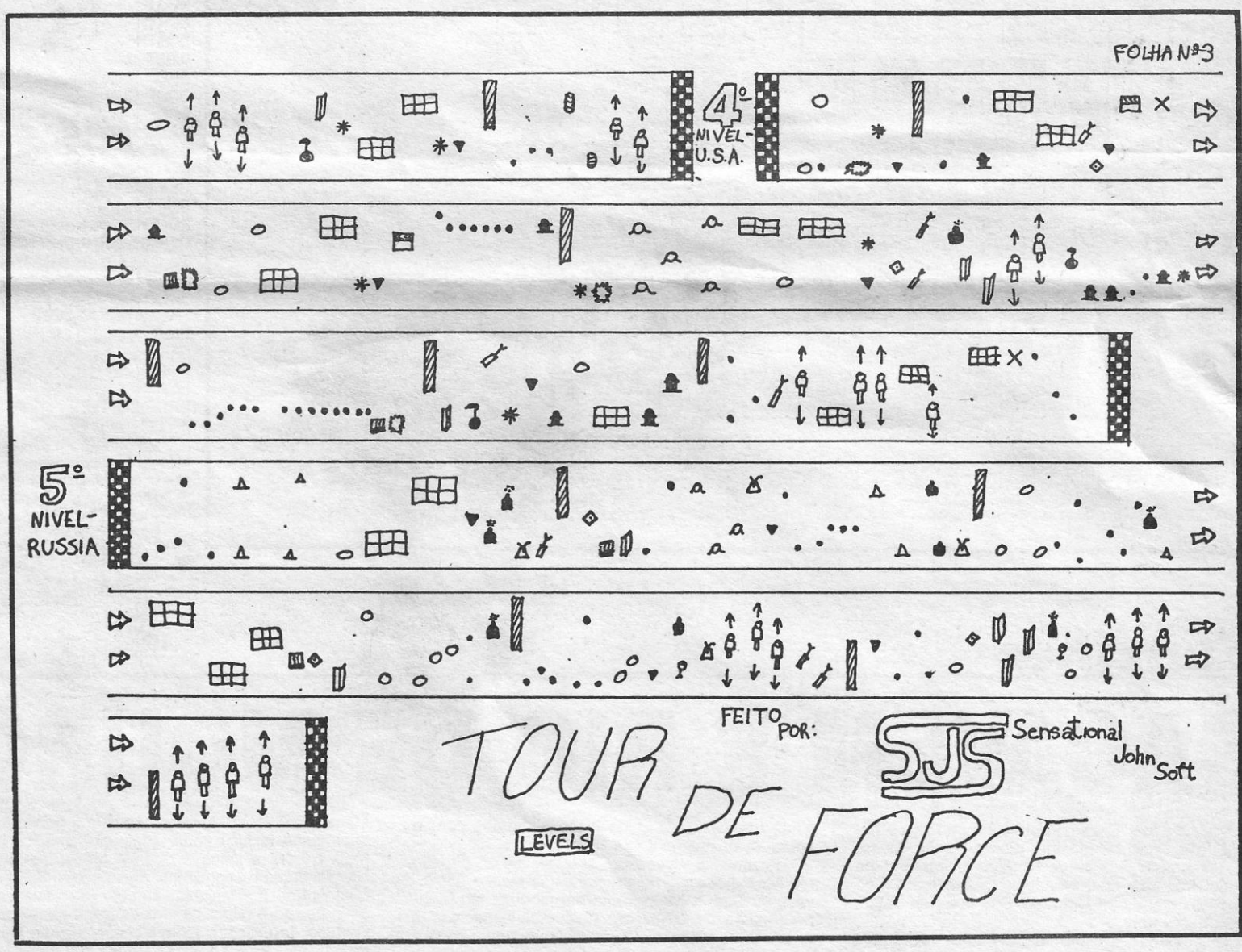
```
10 REM VINDICATORS
20 REM POKES
30 LET T=0: FOR i=23296 TO 23348:
READ     a
40 IF a<999 THEN POKE i,a: LET T=T+a:
   NEXT i
50 IF T<>5261 THEN PRINT "ERRO NA
   DATA": STOP
60 RANDOMIZE USR 23296
70 DATA 243, 49, 24, 121, 221
80 DATA 33, 0, 64, 17, 0, 27, 62
90 DATA 255, 55, 205, 86, 5, 48
100 DATA 237, 221, 33, 125, 127
110 DATA 17, 3, 128, 62, 255, 55
120 DATA 205, 86, 5, 48, 241, 221
130 DATA 33, 0, 64, 17, 0, 27, 62
140 DATA 255, 55, 205, 86, 5, 48
150 DATA 241, 175, 50, 206, 148
160 DATA 50, 25, 148, 195, 2, 144
```

SANXION

```
10 REM SANXION
20 REM POKES
30 LET=0: FOR i=23296 TO 23370: READ
a
40 IF a <999 THEN POKE i,a: LET T=T+a:
   NEXT i
50 IF T<>8793 THEN PRINT "ERRO NA
   DATA": STOP
60 CLEAR 32767: RANDOMIZE USR 23296
70 DATA 221, 33, 0, 128, 17, 17
80 DATA 0, 175, 55, 205, 86, 5
90 DATA 58, 0, 128, 254, 3, 32
100 DATA 237, 221, 33, 0, 253
110 DATA 17, 0, 27, 62, 255, 55
120 DATA 205, 86, 5, 62, 201, 50
130 DATA 17, 253, 205, 0, 253, 33
140 DATA 49, 91, 34, 216, 253
150 DATA 195, 128, 253, 33, 255
160 DATA 252, 17, 255, 255, 1, 1
170 DATA 160, 237, 184, 175, 50
180 DATA 233, 142, 49, 255, 95, 253
190 DATA 33, 58, 92, 251, 195, 0, 96
```



1 — LEGENDA: • - Poste; × - Pedra; × - Palha; × - Pessoa; × - Comida; × - Líquidos; × - Barreira; × - Bolas que saltam; × - Géiser; × - Rampa; × - Buraco; × - Cratera; × - Dinamite; × - Obstáculo; × - Homem; × - Líquidos; × - - Esgoto; × - Parede que sobe do chão; × - Cobra; × - Latão; × - Comida; × - Boca de incêndio; × -?
NOTA: os líquidos são essenciais para não termos exaustão de calor



Tour de Force

Ora aqui está um mapa para um jogo que muito poucas vezes aparece referido nesta secção. Agora tudo vai ser mais fácil graças ao leitor que se assina *SJB* (Sensational John Soft), será o Sensacional João Suave?, da Rua General Justiniano Padrel, 5, 1.º-B, 1100 Lisboa. Deste leitor, ainda, dicas para outros jogos interessantes.

Amigos do Poço da Cidade:

Escrevo-vos a pedir que publiquem na vossa rubrica «Pokes & Dicas» este material (do bom) e espero que não lhe aconteça o mesmo que a outro que enviei em Julho do ano passado (a propósito sabem o que é feito dele?). Em primeiro lugar vem a legenda do mapa de *Tour de Force* feito inteirinho por mim (que espero que não sirva de pasto ao come-papel daí do Poço da Cidade) e em segundo lugar vêm dicas valiosas, *cheat mods* e códigos de acesso (alguns ainda não testados) que apanhei numa revista inglesa que havia lá por casa. E já agora gostava de vos dar os parabéns, o vosso jornal está a ficar muito bom no que diz respeito aos «Pokes & Dicas». Um abraço do S.J.S.

ARMY MOVES — Código para o nível 5--27351

BOMBSCARE — Códigos para transportadores: Zepha, Delta, Nitro, Ytron, Quart, Xylem, Crypt, Astra.

BUBBLE BOBBLE — Se apanharem as letras E, X, T, E, N, D, terão uma vida extra.

CHRONOS — Se nos *hig scores* escreverem «jing 't baby» podem escolher um megalazer.

DEAD OR ALIVE — Se escreverem Cheat quando o computador pede o vosso nome poderão passar nível a nível, carregando em Space.

DOWN TO EARTH — Premindo as teclas 1, 2, 3, 4 e 5 simultaneamente poderão passar quantos *screens* quiserem (mesmo até ao fim).

GAUNTLET — Se algum dia perderem por não terem carregado o *Fire* do outro jogador a tempo e o computador vos pedir para ir ao princípio, carreguem em *Space* continuamente sem tirar o dedo e carreguem em *Enter* várias vezes até aparecer *Stop the Tape*, aparecerá Level 1 mas jogarão onde perderam.

GHOSTBUSTERS — Para começarem com $85 000 escrevam Codebusters como se fosse o vosso nome e usem a conta 00166605.

INDIANA JONES — Se escreverem «jingo» no ecrã de selecção terão vida infinitas.

INFILTRATOR — Códigos dos inimigos: Boomer, Zippy, Rhambow, Scum, Buzz, Rattie, Komie, Weasle; códigos dos amigos: Whipple, Haymish, Napples, Gizmo, Seth, Gomer, Geoff, Dweezil.

JASON'S GEM — Ponham o programa normalmente, então carreguem em W, A, S ao mesmo tempo e terão vidas infinitas.

NIGTHTMARE RALLY — Em vez do vosso nome escrevam um destes códigos: Chevron, Avenue, Symbolq/ou/Exhaut.

Sem manual?

Em fim de linha o pedido de socorro de um leitor que deve ter comprado o jogo *Carrier Command* mas não pediu o manuel de instruções. O que é grave dado que este jogo é por demais complexo para ser jogado sem o manual por perto.

Vejam só o que acontece quando não se exige o manual... e pensem nos efeitos da pirataria de «software».

Venho com esta carta pedir auzílio aos leitores do «Linha a Linha», que saibam como se joga o *Carrier Command*, pois todas as tentativas que fiz anteriormente para conseguir manobrar os aviões e carros de combate, que estão no *Carrier*, foram em vão, pois a única coisa que consegui até agora fazer foi pilotar o Carrier e determinar o destino no mapa. Assim peço a algum leitor que me possa ajudar, ou publique a resposta no «Linha a Linha», ou então entre em contacto comigo, enviando pelo correio a sua carta para:

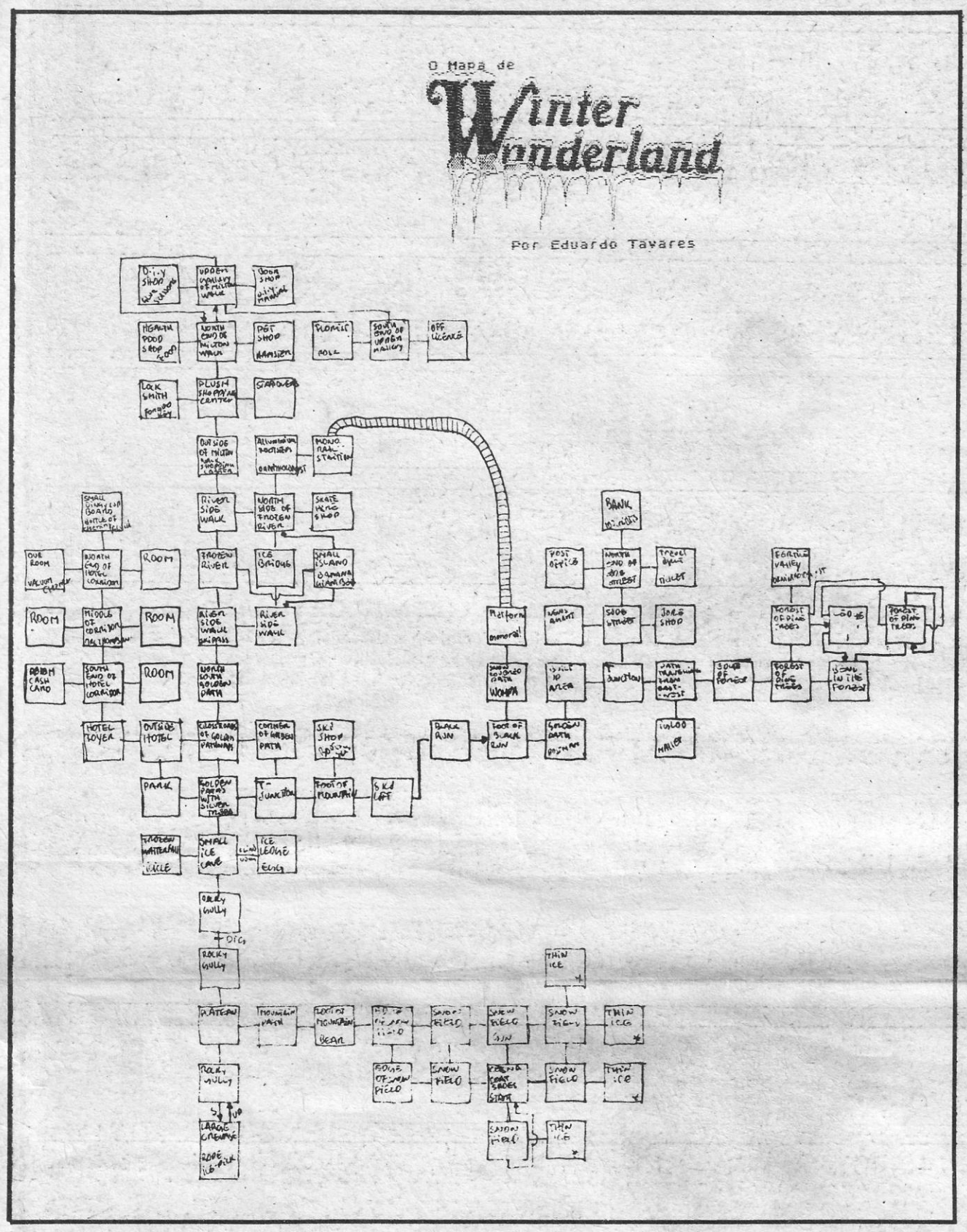
Avenida Afonso Costa, 174, 5.º-Esq.º
Paivas — 2840 Amora.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Espaço de Aventura



A aventura *Winter en Worderland* tem ocupado diversos aventureiros mas uma solução parece não estar à vista. Mas o que agora aqui fica vai, por certo, ajudar muita gente a chegar ao fim deste jogo editado pela Incentive e feito com o Graphic Adventure Creator.

O mapa e as «dicas» são do leitor *Eduardo Filipe da Costa Tavares*, da Av. dos Bombeiros Voluntários de Algés, 33 - 1.º Dt.º, 1495 Lisboa. É com ele que se abre e encerra o «Espaço Aventura» desta semana. Nada mau...

Winter Wonderland

GET COAT	NORTH	EAST
GET SHOES	NORTH	NORTH
NORT	NORTH	EAST
GET GUN	NORTH	NORTH
WEST	WEST	NORTH
WEST	EAST	NORTH
WEST	SOUTH	SOUTH
FIRE GUN	SOUTH	EAST
WEST	SOUTH	BUY TICKET
WEST	SOUTH	WEST
SOUTH	SOUTH	SOUTH
SOUTH	SOUTH	EAST
EXAM POTAOLDER	WEST	BUY BEARD
GET ROPE	WEST	WEST
GET ICE-PICK	NORTH	WEST
UP	WEST	BUY MAGAZINE
NORTH	GET CASH CARD	EAST
NORTH	EAST	SOUTH
DIN SNOW	SOUTH	WEST
NORTH	EAST	SOUTH
NORTH	EAST	WEST
CLIMB WALL	NORTH	NORTH
GET EGG	NORTH	DROP HAMSTER
DROP ROPE	NORTH	NORTH
WEST	NORTH	NORTH
GET ICICLE	WEST	WEST
EAST	NORTH	SOUTH
NORTH	GIVE EGG TO PROFESSOR	WEST
NORTH	SOUTH	NORTH
WEST	EAST	NORTH
DROP ICE-PICK	NORTH	NORTH
DROP ICICLE	NORTH	NORTH
WEST	NORTH	SOUTH
NORTH	WEST	WEST
NORTH	BUY FOOD	BUY ROSE
NORTH	EAST	EAST
WEST	EAST	NORTH
DROP SHOES	BUY HAMSTER	WEST
DROP GUN	WEST	BUY GLUE
DROP KEY	SOUTH	BUY SCISSORS
GET VACUUM CLEANER	SOUTH	DROP FORCED KEY
EAST	SOUTH	
NORTH	SOUTH	DROP TICKET
GET BOTTLE	SOUTH	DROP BOOTS
SOUTH	SOUTH	DROP SKI
SOUTH	SOUTH	DROP BEARD
GIVE VACUUM CLEANER TO DAILY	EAST	GET BEARD
SOUTH	EAST	EAST
SOUTH	NORTH	EAST
PRESS KEY IN SOAP	HIRE SKI	BUY MANUAL
EAST	HIRE BOOTS	EXAM MANUAL
EAST	SOUTH	READ MANUAL
NORTH	EAST	
NORTH	EAST	
DROP BOTTLE	EAST	

NOTA: Não sei para que serve a rosa, nem como apanhar a banana que está na ilha sem ser picado pela abelha. Para se chegar à ilha tem que se alugar os «skates», se não o gelo fino parte-se e morremos.

Também não sei como apanhar a «mallet», nem como construir o que o manual ensina.

Se examinarmos a revista encontramos um formulário que temos de remover, só que eu não sei como.

Fanzines

SACAVÉM E RIO DE MOURO

COM data de Dezembro, chegou ao Poço o número dois do fanzine, produzido pelos leitores João Alberto de Nóbrega Lopes e Nuno Miguel Pacheco da Silva, a partir da Rua 1.º de Maio, 22, r/c, Bairro Operário, São João da Talha, 2685 Sacavém.

Dificuldades de impressão causaram alguns problemas a este segundo passo da «Spectrum Mania». Mas o verdadeiro problema parece estar ainda na concepção dos textos, na visível leveza com que os autores trataram cada prosa, parecendo não haver muita preocupação em fazer bem, mais preocupação em fazer depressa. Uma passagem cuidada por cima da crítica de *Shinobi,* logo a abrir, prova o que aqui se escreve. Há ali falhas graves de português que vai ser necessario corrigir. E o rol continua ao longo das 24 páginas desta edição de «Spectrum Mania».

O super »poster» de *Rick Dangerous* apresentado também não é nada de especial. No mesmo espaço teria sido possível oferecer muito mais. Um ponto a repensar pelos responsáveis da Spectrum. Talvez fosse melhor oferecer um mapa mais pequeno, mas elaborado, e não aquela folha imensa com pequenas «ilhas» gráficas pelo meio. Pensem nisso...

Críticas a Casanova (atenção a essas afirmações, é importante tentar saber sobre o que se escreve, Casanova é um personagem famoso, não um «casanova» qualquer), *Carrier Command, Spooked, Enchanted* e mais alguns dividem o espaço da «Spectrum Mania» com secções de mapas, programas e, claro, «pokes» e dicas. E há ainda um *top* e *down* de jogos elaborado com o apoio da pastelaria Carla (!).

Resumindo, «Spectrum Mania» 2 está aí. Não oferece novidades, mas mostra o empenho dos jovens de São João da Talha em produzir um fanzine (revista de fanáticos) revelando aspectos da área que os interessa. Só por isso já vale a pena o esforço. Mas é bem possível melhorar muita coisa.

«Computer Magazine»

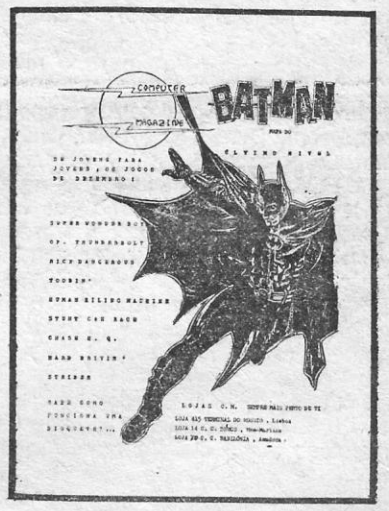
Já vai no segundo número, mas só agora o Poço a desencantou. E confessa-se que vale a pena. É «Computer Magazine» uma publicação feita por entusiastas dos computadores, é um bom exemplo de como uma revista mensal feita por amadores pode aspirar a ser mais do que um espaço de apresentação de jogos.

A capa do número dois traz *Batman*, com a promessa de um mapa do último nível lá dentro. Mas há dicas para muitos mais jogos e críticas para *Rick Dangerous, Human Killing Machine, Strider* ou coisas que até o Poço ainda não divulgou, como sejam *Super Wonderboy* ou *Hard Drivin'*.

«Computer Magazine» (a tendência para a utilização de nomes ingleses surge ainda aqui. Para quando nomes portugueses nas coisas que são de cá?) é editada a partir da Vivenda Picola, frente CETOP, Alto do Forte, Rio de Mouro, 2735 Cacém. Os editores assinam RT e PT e mais não se sabe, pelo que quem souber mais pode considerar-se contente.

O que importa, porém, é que «CM» («Computer Magazine») é uma fanzine que vale a pena ler. Há informação técnica sobre computardores, as habituais críticas a jogos e dicas e mapas, com uma secção de correspondência dos leitores. Tudo tal e qual outras publicações. Onde «CM» avança alguns pontos é na forma viva de tratar os textos, na vontade de dialogar sempre presente, que incentiva o leitor a ler linha após linha. O que só pode ser bom.

Os autores prometem melhor aspecto gráfico no futuro, talvez com a utilização de um computador e impressora, mas o que há já não é nada mau. Algo que o formato A4 utilizado ajuda ainda mais. Vai ficar-se à espera...

No meio de tanta coisa boa, um só ponto negro: o português. Há alguns erros de palmatória ao longo de «Computer Magazine». Se algumas falhas são nitidamente gralhas que escaparam quando o texto foi teclado (acontece a toda a gente) já a utilização de termos como «plantaformas» revela uma deficente preparação na área da língua pátria. Também as explicações nem sempre são «muito bem explicadas», e há erros gramaticais que dão direito a nota muito baixa.

Espera-se ver a próxima (ou talvez a seguinte, é provável que não haja tempo) edição da «Computer Magazine» já com alguns dos problemas acima resolvidos. Será boa ideia fazer uma revisão final do texto antes de avançar para a «fotocopiação» da fanzine. É que é pena que tão bom esforço de trabalho se perca na recta final. O *feeling* dos textos é bom, só falta limar arestas. E continuem...